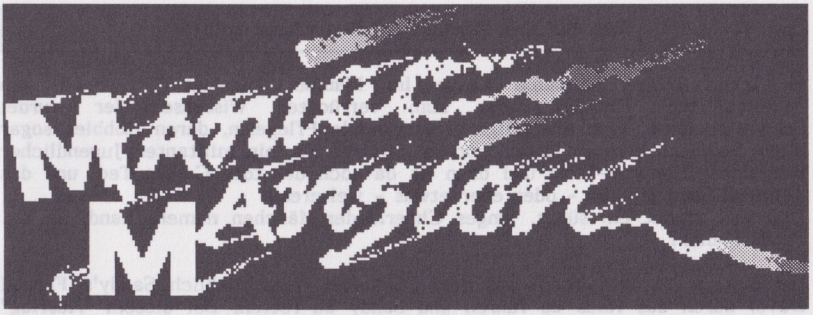


von Lucasfilm™ Games

Produziert von der Lucasfilm Games Division

Entworfen von Ron Gilbert und Gary Winnick

Programmiert von Ron Gilbert und David Fox
Grafik und Animation von Gary Winnick

IBM Sound von David Hayes und David Warhol
Amiga Sound von Brian Hales
Atari ST Sound von David Warhol und Dan Filner
Original Musik von Chris Grigg und David H. Lawrence

IBM Version von Aric Wilmunder und Ron Gilbert
Amiga Version von Aric Wilmunder, Edward Kilham und Steve Hales
Atari ST Version von Aric Wilmunder, Dan Filner und Steve Hales

Kreative und technische Unterstützung von Noah Falstein, Aric Wilmunder, Chip Morningstar, Randy Farmer, Doug Crockford, Charlie Kellner

Deutsche Version von Boris Schneider
Deutsche Anleitung von Jörg Gräfinghold und Boris Schneider

Ein Dankeschön an alle Spieletester:
Darell Parker, Tony Hsieh, Eric Liu, Jon Gubmann
Thomas Heinks und Chris Legrant

Packungs-Artwork von Ken Macklin
Packung von Terri Soo Hoo und Klaus Waack

Special Thanks to George Lucas

Was Sie über Maniac Mansion wissen sollten

Es leben einige seltsame Leute im Maniac Mansion: Dr. Fred, ein "pensionierter" Hausarzt, der zum verrückten Wissenschaftler wurde; Schwester Edna, eine ehemalige professionelle Pflegerin, deren Hobbies sogar einen Seemann erröten lassen würden; "Weird" Ed, ein militanter Jugendlicher mit einem Hamster-Tick; und dann ist da noch der tote Cousin Ted, und das Tentakel, und jemand - oder eher etwas - weiteres...
Und was macht ein süßes, junges Cheerleader-Mädchen namens Sandy in Dr. Freds Keller?

Ihr Ziel ist es, ein Team aus drei Studenten (einschließlich Sandy's Freund Dave) durch das Haus zu führen und Sandy zu retten. Bei diesem "Ausflug" werden Sie all den seltsamen Bewohnern des Hauses begegnen. Und außerdem werden Sie Dr. Freds heimlichen Wunschtraum kennenlernen: die Welt zu kontrollieren.

Sie stellen sich ein Team von 3 Personen zusammen, die Sie aus 7 Jugendlichen auswählen können. Sie werden feststellen, daß jeder von ihnen spezielle Geschicke, Talente und Schwächen hat. Außerdem hat jeder der verrückten Hausbewohner Ziele und Wünsche, die Ihnen helfen, oder Sie behindern werden, abhängig davon, wie Sie sie behandeln. Die Geschichte - und Ihr Versuch Sandy zu retten - verändert sich, je nachdem, welchen Teenager Sie wählen und wie Sie mit den Leuten und Dingen im Haus umgehen.

Jede der möglichen Geschichten im Maniac Mansion ist ein sehr großes, komplexes Puzzle, das wiederum aus kleineren Puzzles besteht. Von Zeit zu Zeit enthüllen filmartige "Schnittsequenzen" Hinweise über die Geschichte oder zeigen Dinge, die woanders passieren. Wenn Sie die kleineren Puzzles entdecken, die die einzelnen Stränge der Geschichte ausmachen, werden Sie feststellen, daß die meisten davon in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden müssen. Es gibt immer mehrere Wege, um ein Problem anzugehen - es gibt aber auch immer einen besten Weg. Viel Glück!

Starten des Spiels

Anmerkung: Wir empfehlen, zur Benutzung des Spieles eine Kopie anzufertigen und das Original an einem sicheren Ort aufzubewahren.

IBM, Tandy und Kompatible:
Sie können entweder von Festplatte oder von Diskette spielen.
Diskette:
Legen Sie nach dem Booten Disk 1 in Laufwerk A und tippen Sie "A:". Wenn Sie das "A:"-Prompt sehen, geben Sie **maniac** ein. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Festplatte:
Um Maniac Mansion auf Festplatte zu installieren, kopieren Sie alle Files von ALLEN Disketten in ein Verzeichnis mit dem Namen "maniac" auf der Festplatte. Wenn Ihre Festplatte Laufwerk C ist, müssen Sie folgende Befehle eingeben:

c:
mkdir maniac
cd maniac
copy a:*.*

Wiederholen Sie den letzen Schritt für alle Disketten. (Nur eine Diskette bei 3,5-Zoll). Benutzen Sie dann folgende Befehle, um das Spiel von der Festplatte zu laden:

cd maniac
maniac

Wenn Sie ein zweites Diskettenlaufwerk benutzen, drücken Sie **SHIFT-D**, nachdem das erste Bild erschienen ist. Benutzen Sie 5 1/4 Zoll-Disketten, legen Sie Disk 2 in Laufwerk B.

Wollen Sie ein 1,2 MByte Laufwerk (oder größer) verwenden, dann können Sie die Files von ALLEN Maniac-Disketten auf eine Disk mit hoher Dichte kopieren.

AMIGA:
Laden Sie die Workbench, und legen Sie Maniac Mansion Disk 1 in das Diskettenlaufwerk. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste das Maniac-Symbol zweimal an. Sie können aber auch die Maniac-Mansion-Diskette 1 in das Laufwerk legen, wenn Sie der Computer nach dem Einschalten nach einer "Workbench" fragt.
Um Maniac Mansion auf eine Festplatte zu installieren, benutzen Sie bitte das Workbench-Menü zur Erzeugung eines Verzeichnisses mit dem Namen "Maniac". Legen Sie nun Disk 1 in das Diskettenlaufwerk und klicken das dann erscheinende Symbol zweimal an. Verschieben Sie nun das Maniac- und das Rooms-Symbol in das neue Festplattenverzeichnis. (Anmerkung: Wenn Sie das Festplattenverzeichnis öffnen, bevor Sie die Symbole verschieben, achten Sie darauf, daß Sie diese nicht übereinander legen. Falls Ihnen das versehentlich doch passiert, so löschen Sie ganz einfach die kopierten Symbole und kopieren sie noch einmal. Wenn Sie Maniac Mansion vom CLI aus starten, so müssen Sie zuerst in das Maniac-Verzeichnis gehen : CD MANIAC)

ATARI ST:
Legen Sie bitte Maniac Mansion Disk 1 in Laufwerk A. Klicken Sie nacheinander je zweimal das Laufwerk-A-Symbol und das Maniac-Symbol (MANIAC.PRG) an.

ACHTUNG! Wenn Sie nur ein einseitiges Diskettenlaufwerk haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler, um eine spezielle Version von Maniac Mansion für einseitige Disketten zu erhalten! Prüfen Sie aber im Zweifelsfall erstmal, ob die beigelegte Diskette auf ihrem Computer läuft, denn kaputt gehen kann dabei nichts.

Um Maniac Mansion auf eine Festplatte zu installieren, müssen Sie ein Verzeichnis mit dem Namen "Maniac" erzeugen. Ohne das Maniac-Verzeichnis zu öffnen, legen Sie die Disk in das Diskettenlaufwerk und kopieren seinen Inhalt, indem Sie die entsprechenden Symbole in das neue Festplatten-Verzeichnis verschieben.

Cursor-Steuerung (nur IBM)

Bei der Tastatursteuerung benutzen Sie entweder die Tasten mit den Pfeilen (auch Cursortasten genannt) oder den Zahlenblock: 2 bewegt das Fadenkreuz nach unten, 8 nach oben, etc. Die Tasten 1, 3, 7 und 9 setzen den Cursor direkt in die Ecken des Displays; benutzen Sie die geradzahligen Tasten für die Feinsteuerung.

Sie können auch eine Maus verwenden, wenn Sie einen Microsoft-kompatiblen Maustreiber installiert haben. Die linke Maustaste entspricht der ENTER-Taste. Drücken Sie die rechte Maustaste (oder den rechten Joystickknopf, wenn Sie einen Joystick mit zwei unabhängigen Knöpfen besitzen) um die Schnittsequenzen zu überspringen. Um Maus oder Joystick auszuwählen, drücken Sie SHIFT-J (schaltet Joystick ein/aus) oder SHIFT-M (schaltet Maus ein/aus).

Die Voreinstellungen (nur IBM)

Das Programm wird selbstständig, wenn es geladen ist, den besten Modus für Ihren Computer auswählen. Während des Spieles können Sie aber andere Grafikmodi einstellen, indem Sie folgende Tasten drücken:
SHIFT-V für VGA/MCGA Modus
SHIFT-E für EGA Modus
SHIFT-C für CGA Modus
SHIFT-H für Hercules Modus
SHIFT-T für Tandy 16 Farben Modus

Anmerkung: Wenn Sie einen Modus auswählen, den Ihr Computer nicht verarbeiten kann, so wird nichts weiter passieren. Wenn Sie eine EGA- oder VGA-Karte benutzen und Farbe gegen Geschwindigkeit austauschen wollen, versuchen Sie im CGA Modus zu spielen.

Auf langsameren Computern möchten Sie vielleicht das Scrolling ausschalten, um das Spiel zu beschleunigen. Drücken Sie SHIFT-S um das Scrolling ein- bzw. auszuschalten.

Das Spiel

Das erste, was Sie nach dem Ladevorgang sehen werden, ist das Titelbild mit den Abbildungen von sieben Jugendlichen, aus denen Sie Ihr Team zusammensetzen können.

Um das Team auszuwählen, benutzen Sie Maus, Joystick oder Tastatur. Klicken Sie die Bilder der Jugendlichen an, die Sie interessieren. Sie sehen dann im oberen Teil des Bildschirms eine kurze Beschreibung der Person.

Dave (Sandys Freund) ist immer im Team. Also können Sie zwei weitere Teenager mit aufnehmen. Die ersten zwei Bilder, die Sie anklicken, werden mit einem weißen Rahmen hervorgehoben, wie das von Dave. Der Rahmen bedeutet, daß die Person auf dem Bild ins Team aufgenommen ist. Wenn Sie Ihre Wahl ändern wollen, klicken Sie das entsprechende Bild einfach noch einmal an und wählen jemand anderes aus.

Sie können das Spiel mit jedem beliebigen Team gewinnen, aber die Geschichte und einige von den Puzzles werden je nach Kombination der Mitglieder unterschiedlich sein. Wenn Sie Ihre Wahl beendet haben, klicken Sie START an, um das Spiel zu beginnen.

Nach der Titelsequenz sehen Sie das Team auf der Straße vor dem Haus. Wenn sie sich alle umdrehen und Sie anschauen, werden Sie Dave steuern können (Sie können auch jemand anderes auswählen).

So sieht das Spiel in einer späteren Situation auf dem Bildschirm aus:

Was ist Kobold
Nimm Zieh Gehe zu Person Schliess auf
Gib Drück Was ist Schliess Schalt ein
Lies Öffne Benutz Reparier Schalt aus
Schlüssel Taschenlampe (aus)

1) Die Nachrichtenzeile ist die Zeile am oberen Rand des Bildschirmes. Alles, was in dem Spiel gesagt wird, erscheint in dieser Zeile. Ebenso werden hier spielbezogene Bemerkungen angezeigt, wie z.B.: Legen Sie Disk 1 ein und drücken Sie ENTER.

2) Das Grafikfenster nimmt den meisten Platz auf dem Bildschirm ein und zeigt alle Geschehnisse an. Es zeigt immer den Raum, in dem sich der im Moment aktive Spieler befindet.

3) Die Satzzeile ist direkt unter dem Grafikfenster. Sie können in dieser Zeile Sätze konstruieren, die dem Spieler sagen, was er zu tun hat. Ein Satz besteht hier aus einem Verb und einem oder zwei Hauptwörtern (Objekten). Ein Satz, wie Sie ihn konstruieren können wäre z.B. "Öffne Tür mit Schlüssel". Verbindende Wörter wie "mit" werden vom Programm automatisch eingefügt.

4) Verben müssen aus den Gruppen von Wörtern unter der Satzzeile ausgewählt werden. Sie können immer alle Verben sehen, die im Spiel zur Verfügung stehen. Sie werden sich im Laufe des Spieles auch nicht verändern.

Um ein Verb zu selektieren, bewegen Sie den Cursor darauf und klicken es an.

5) Das Feld unter den Verben zeigt **das Inventar** des jeweiligen Spielers an. Jeder Spieler aus dem Team hat sein eigenes Verzeichnis. Zu Beginn des Spieles ist es leer; wird während des Spieles ein Gegenstand aufgenommen, so erscheint dieser dann im Verzeichnis des entsprechenden Spielers. Die Anzahl der Gegenstände, die eine Person aufnehmen kann ist nicht begrenzt. Trägt ein Spieler mehr als vier Gegenstände, so erscheint im Inventar ein Pfeilsymbol. Durch Anklicken dieses Symbols kann die Liste dann hoch und runter gescrollt werden.

Hauptwörter (Objekte) können auf zwei Arten angewählt werden. Zum einen können Sie den Cursor auf jedes Objekt im Grafikfenster bewegen und dieses anklicken. Außerdem haben die meisten Gegenstände auf dem Bild und alle, die eine Person bei sich führt, einen Namen. Wenn Sie ein Objekt anklicken, das einen Namen hat, so wird dieser in der Satzzeile erscheinen. Sie können Objekte auch auswählen, indem Sie auf die Wörter im Verzeichnis unter den Verben anklicken.

Um einen Spieler umherzubewegen, wählen Sie aus dem Block mit den Verben "Gehe zu" aus. Dazu bewegen Sie den Cursor auf das Wort und klicken es an. Als nächstes führen Sie den Cursor auf die Stelle im Grafikfenster, zu der der Spieler gehen soll, und klicken diese ebenfalls an. Wenn Sie eine offene Tür anklicken, geht der Spieler durch diese hindurch. "Gehe zu" erscheint automatisch, nachdem der vorherige Satz ausgeführt wurde. Das ist deshalb nützlich, weil "Gehe zu" die meistbenutzte Funktion ist.

Damit ein Spieler die Anweisungen ausführt, die Sie in der Satzzeile geschrieben haben, müssen Sie entweder das zuletzt angewählte Wort noch einmal anklicken, oder die Satzzeile selbst anklicken. Wenn nichts passieren sollte, überprüfen Sie bitte noch einmal den Satz.

Um ein Hauptwort oder ein Verb in dem Satz zu ersetzen, ohne den ganzen Satz neu zu konstruieren, klicken Sie einfach das Wort an, das neu im Satz erscheinen soll. Es wird dann automatisch an der richtigen Stelle im Satz eingefügt.

"Schnittsequenzen" sind kurze, animierte Szenen - wie Szenen in einem Film - die Hinweise enthalten und Informationen über Personen enthüllen können. Während einer Schnittsequenz können Sie nicht in das geschehen eingreifen. Daher wird auch der Text unter dem Grafikfenster ausgeblendet.

Dinge, die Sie ausprobieren sollten

Lesen Sie das Schild am Zaun. Wählen Sie "Lese" von den Verben aus und klicken Sie danach das Schild in dem Grafikfenster an. Es entsteht der Satz "Lese Schild". Klicken Sie noch einmal auf das Schild (oder auf den Satz), um den Befehl auszuführen. Dave wird dann zum Schild gehen und Ihnen über die Nachrichtenzeile vorlesen, was darauf geschrieben steht.

Weisen Sie Dave an, zum Haus zu gehen, indem Sie den Cursor zum linken Rand des Bildschirms bewegen und einmal klicken. Lassen Sie ihn weiterlaufen, bis er vor dem Haus steht.

Probieren Sie den Satz "Öffne Tür mit Schlüssel" aus, um in das Haus zu kommen.
1. Klicken Sie das Verb "Öffne" an. Das Wort erscheint dann in der Satzzeile.
2. Klicken Sie dann die Türe an, indem Sie den Cursor auf die Tür im Grafikfenster bewegen und diese anklicken. In der Satzzeile erscheint nun der Satz "Öffne Tür mit".
3. Gehen Sie mit dem Cursor auf das Wort "Schlüssel" in dem Verzeichnis unter den Verben. Klicken Sie das Wort nun zweimal an, und der Satz wird nun vervollständigt und ausgeführt.

Was? Sie haben gar keinen Schlüssel? Nun, wo versteckt man denn normalerweise einen Schlüssel?

Spezielle Verben und Funktionstasten

Um zwischen den drei Spielern umschalten zu können, wählen Sie das Verb "Person". Die Namen der drei Jugendlichen erscheinen dann in der Satzzeile. Klicken Sie mit dem Cursor den Namen des Spielers an, den Sie steuern wollen. Als Abkürzung hierfür können Sie auch Funktionstasten benutzen. F1, F2 und F3 sind die Tasten, mit denen die Teenager ausgewählt werden können. Die Tasten sind in der gleichen Reihenfolge belegt, in der die Namen auch auf dem Bildschirm erscheinen, wenn Sie mit "Person" arbeiten.

Was sich alles in einem Raum befindet, können Sie feststellen, indem Sie das Verb "Was ist" anklicken und den Cursor über das Grafikfenster bewegen. Wenn der Name eines Objektes erscheint, so wissen Sie, daß dies ein "aktiver" Gegenstand ist, d.h. er ist irgenwann im Spiel vielleicht einmal brauchbar.

Damit Sie den Computer auch einmal ausschalten können, ohne später das Spiel neu beginnen zu müssen, ist es möglich, den Spielstand zu speichern. Diese Option funktioniert aber nicht während der Schnittsequenzen. Sie können bis zu zehn unterschiedliche Spielstände auf Diskette oder Festplatte abspeichern. Früher schon gespeicherten Spielständen haben einen Stern im Namen, z.B.: "SPIEL*B". Wenn Sie unter diesen Spielständen etwas speichern, geht dort der alte Inhalt verloren. Drücken Sie zum Speichern einfach F5 und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

IBM und ATARI ST:
Wenn Sie Disketten benutzen, können Sie den Spielstand auf jede beliebige Disk abspeichern, auf der genug freier Platz ist. Sie werden dann aufgefordert, eine "Spielstand-Diskette" in das Laufwerk zu legen, von dem aus Sie Maniac Mansion gestartet haben. Sollten Sie das Spiel auf eine Festplatte installiert haben, so werden die Spielstände automatisch in das Maniac-Verzeichnis gespeichert.

AMIGA:
Wenn Sie Disketten benutzen, können Sie die Spielstände **nur auf der Maniac Mansion Disk 1 abspeichern.** Deswegen ist es besonders wichtig, daß Sie sich eine Sicherheitskopie dieser Diskette anlegen und NICHT mit dem Original spielen. Bei Festplatten wird hierfür das Maniac-Verzeichnis benutzt.

Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, drücken Sie die Taste F5. Das funktioniert leider nicht in den Schnittsequenzen.

Eine Schnittsequenz kann übersprungen werden, indem Sie den rechten Mausknopf oder die ESC-Taste drücken. Diese Funktion wird sich als nützlich erweisen, wenn Sie das Spiel schon öfters gespielt haben und bekannte Sequenzen auslassen wollen. Um die Titelsequenz zu überspringen, drücken Sie ESC, anstatt START anzuklicken.

Das Spiel kann neugestartet werden, indem F8 gedrückt wird.

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie die Leertaste. Drücken Sie sie ein zweites mal, um das Spiel fortzusetzen. Der Computer wird das Spiel automatisch anhalten, wenn Sie fünf Minuten lang keine Eingaben machen.

Der Cursor verändert sich, wenn der Computer auf die Diskette zugreift, oder das Spiel angehalten wurde. Er wird dann durch das Bild einer Schnecke ersetzt.

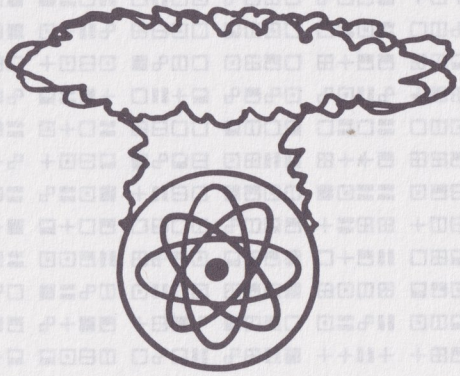
Die Geschwindigkeit, mit der Texte in der Nachrichtenzeile erscheinen, kann durch Drücken der Tasten < (langsamer) und > (schneller) verändert werden.

Um auf dem IBM oder dem ATARI ST den Sound ein- oder auszuschalten, müssen Sie F6 drücken.

	MS-DOS	AMIGA	ATARI ST
Person wechseln zu Dave	F1	F1	F1
zweite Person	F2	F2	F2
dritte Person	F3	F3	F3
Spiel laden/speichern	F5	F5	F5
Schnittszene abbrechen	Esc oder rechte Maustaste		
Sound ein/aus	F6	--	F6
Spiel neu starten	F8	F8	F8
Spielpause	Leertaste	Leertaste	Leertaste
Textgeschwindigkeit schneller	>	>	>
langsamer	<	<	<
Zwei-Laufwerke einschalten	Shift-D	--	--
Scrolling ein/aus	Shift-S	--	--
Spiel beenden	Ctrl-C	Ctrl-C	Ctrl-C
Maus ein/aus	Shift-M	--	--
Joystick ein/aus	Shift-J	--	--

NUKE'M ALARMS

NUKES BURGLARS IN THEIR TRACKS!



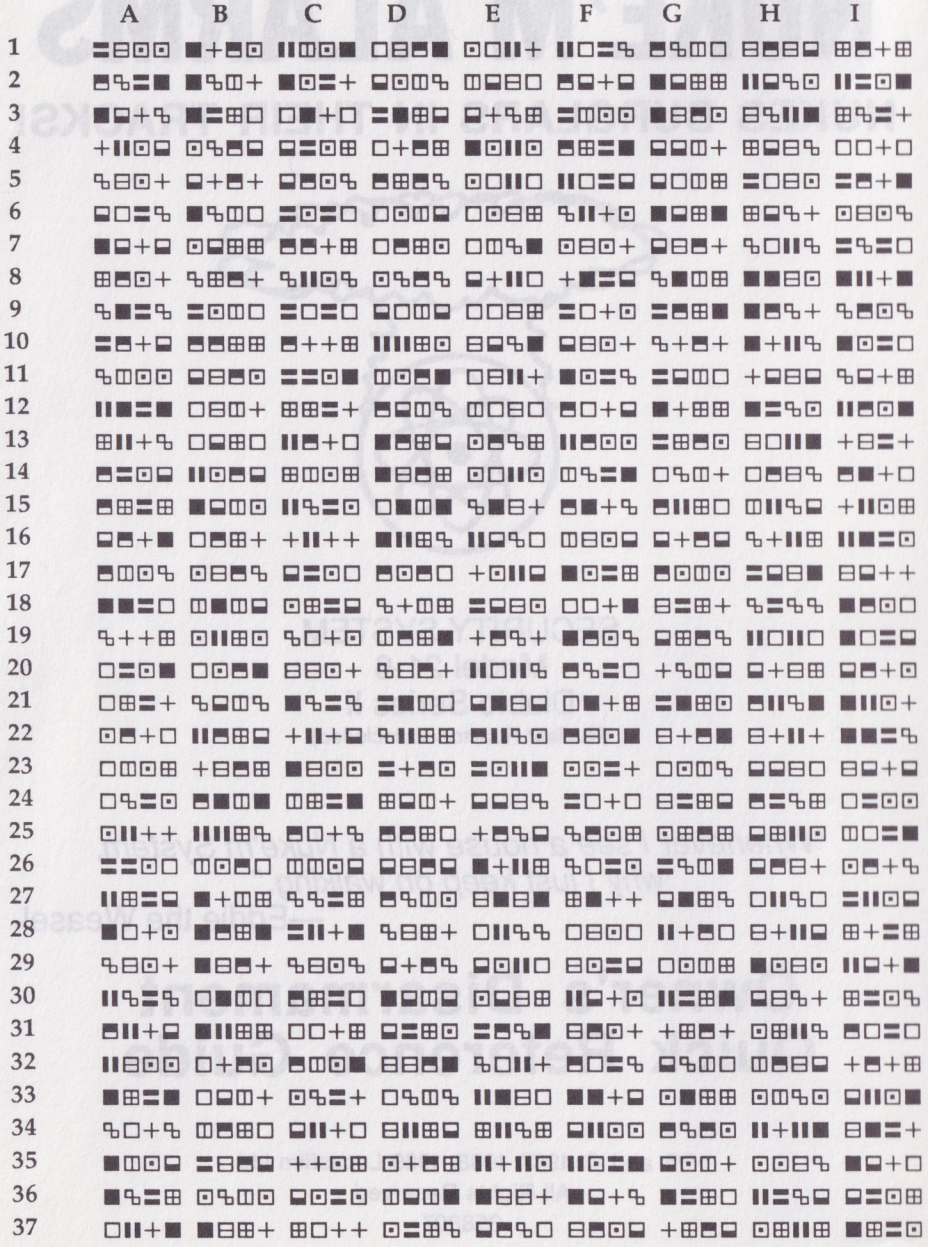
SECURITY SYSTEM
Model 21-6
Diablo Series II
(Nuclear Reactor not included)

"Whenever I see a house with a Nuke'm System, why I just keep on walking."
—Eddie the Weasel

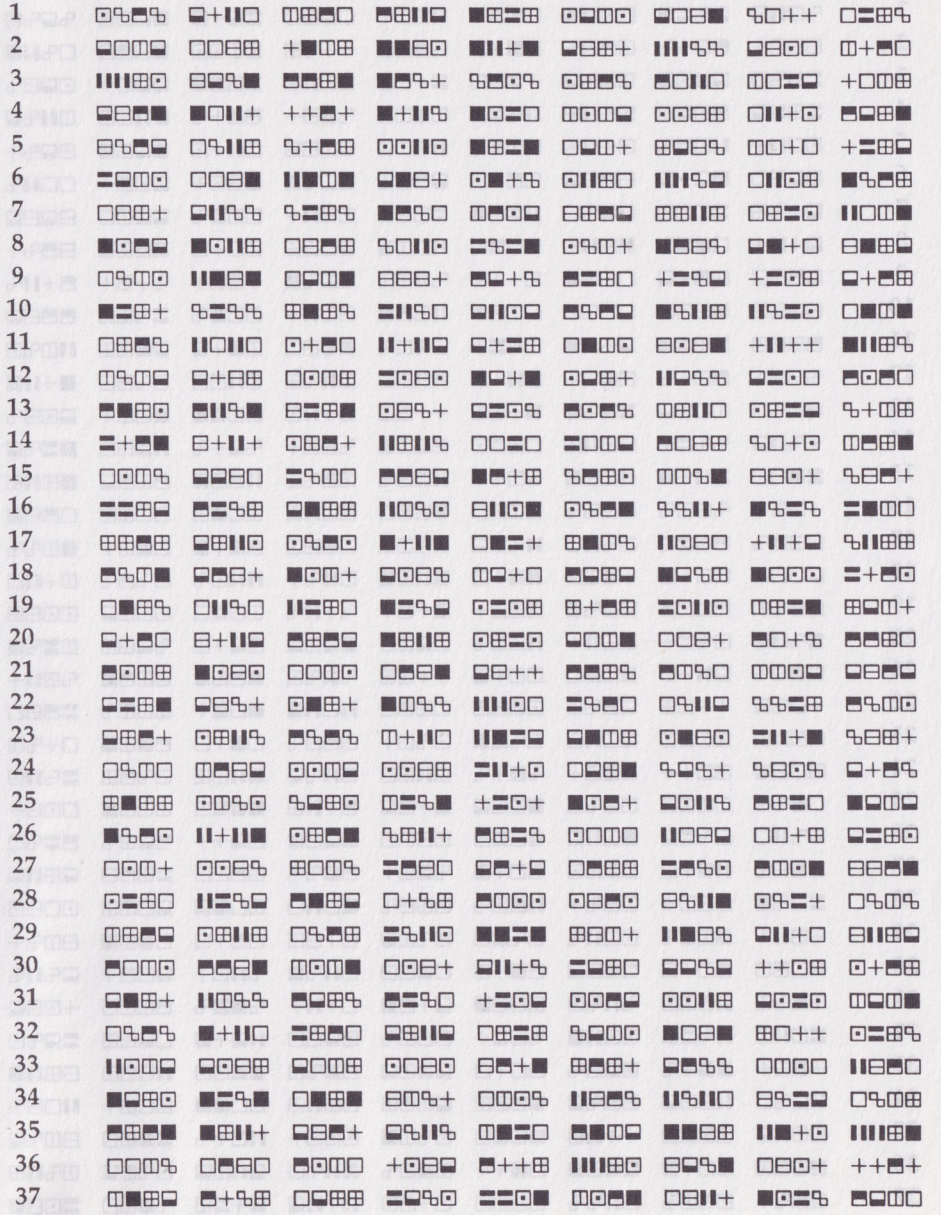
Owner's Disarmament Quick Reference Guide

™® and © 1987, 1988, 1989 Lucasfilm Ltd.
All Rights Reserved
358807

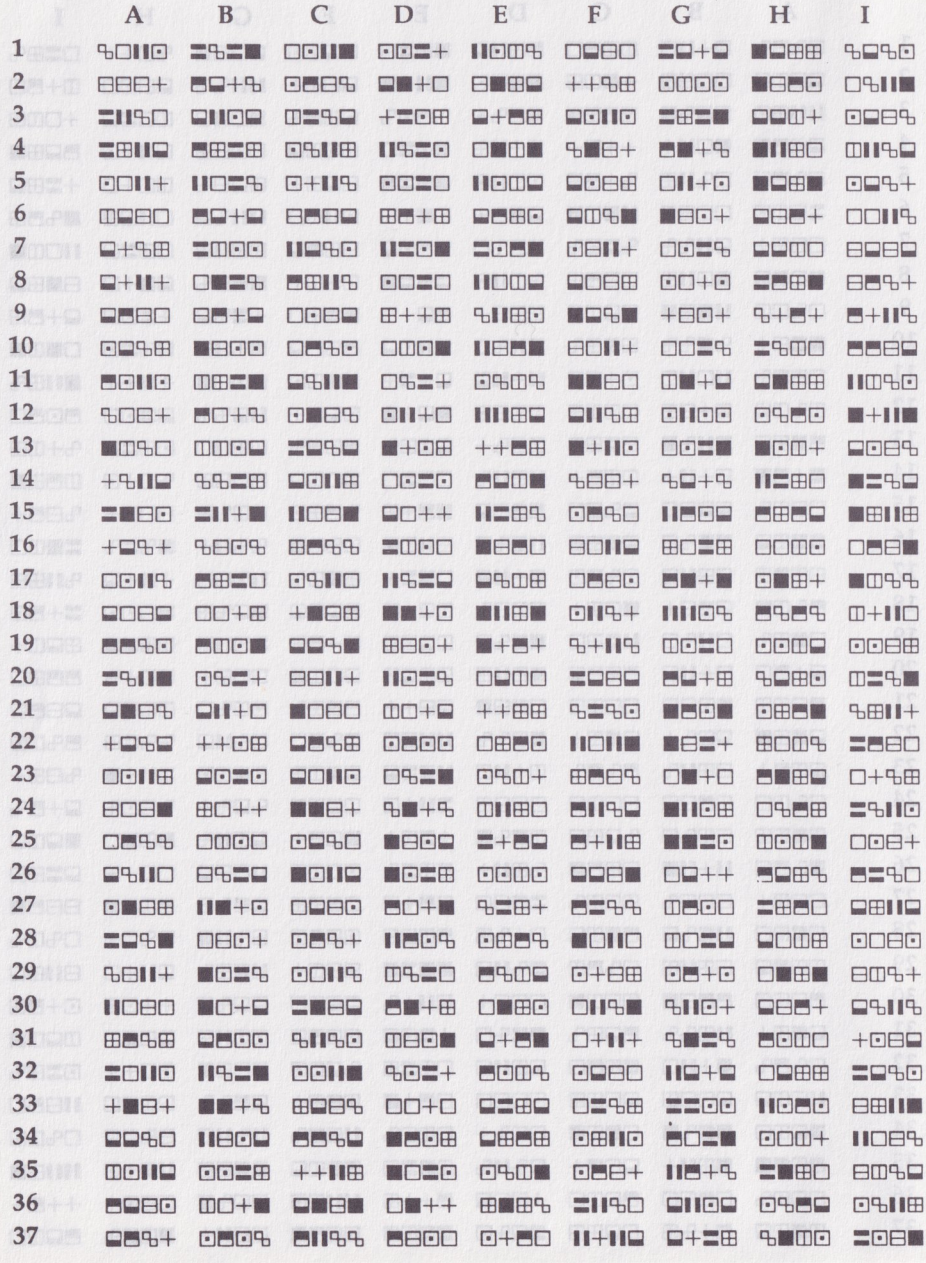
SECTION 1


A B C D E F G H I
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37

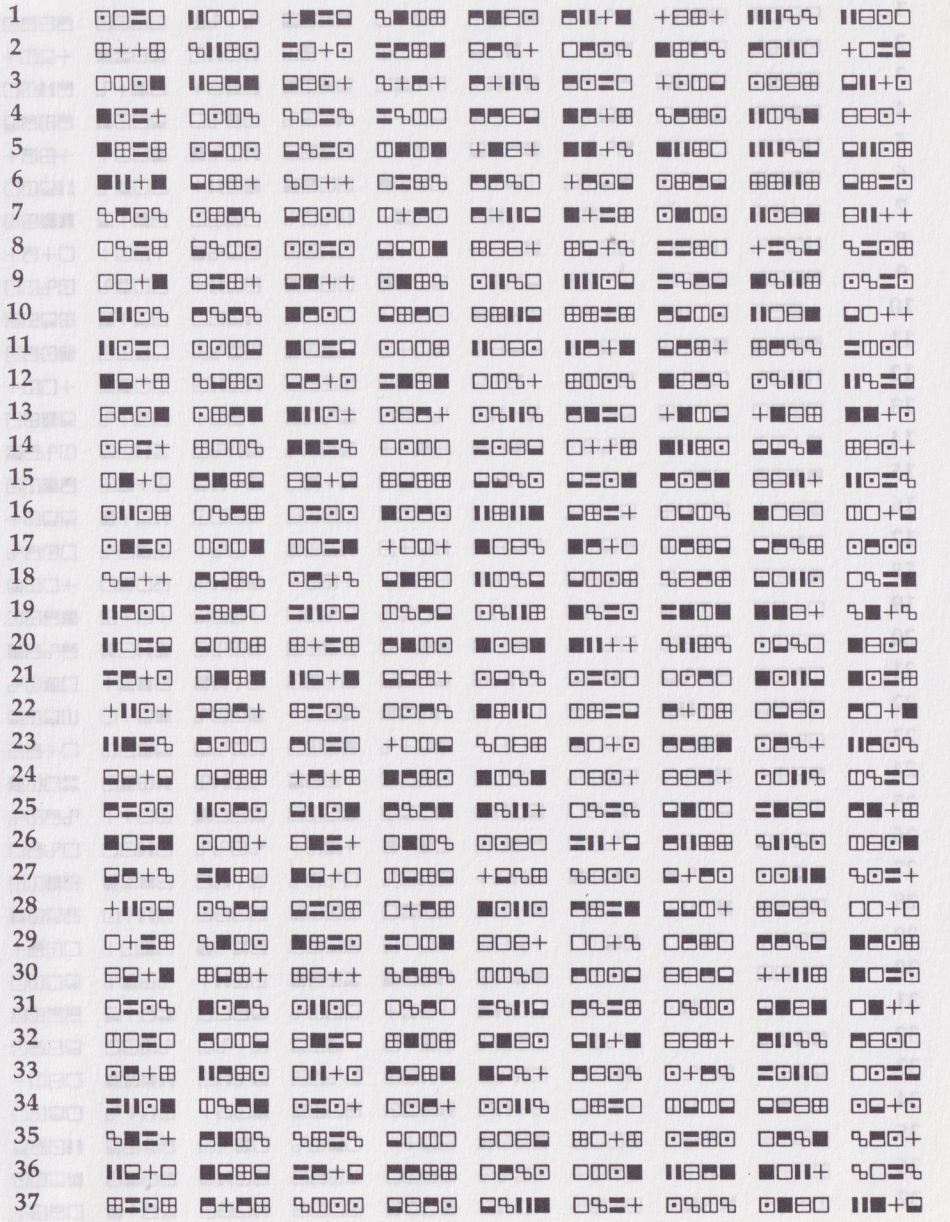
SECTION 2


A
B
C
D
E
F
G
H
I
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37

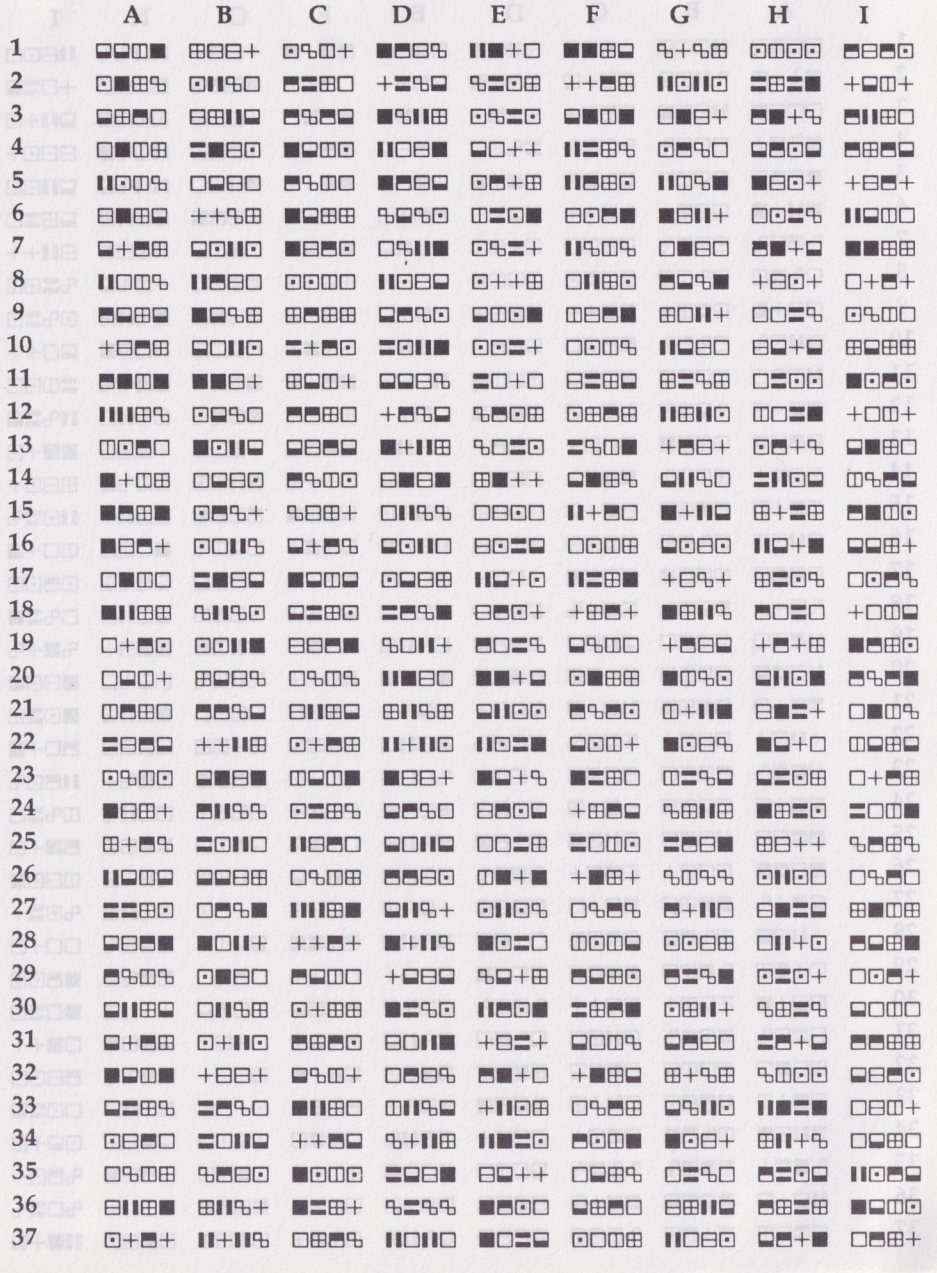
SECTION 3


A B C D E F G H I
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37

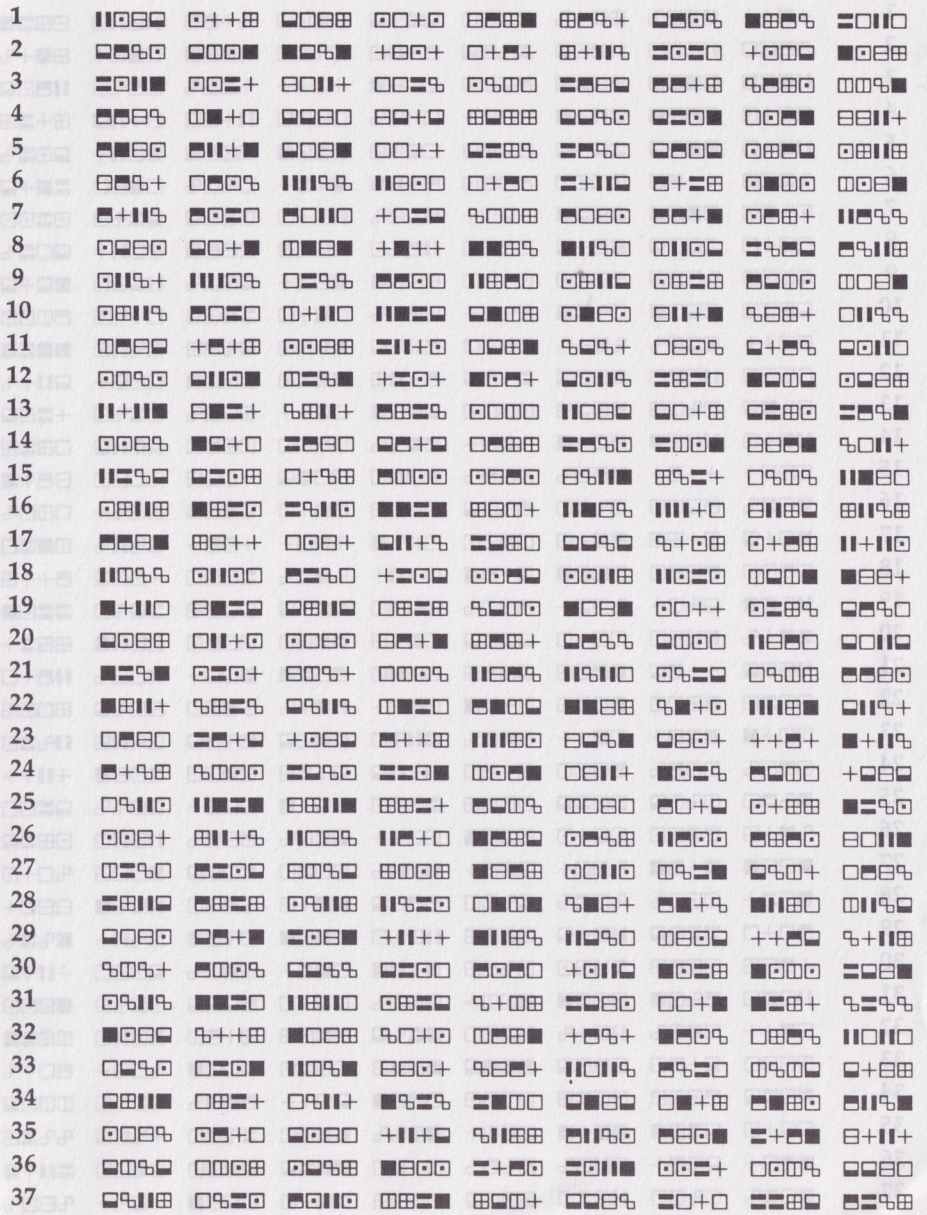
SECTION 4


A
B
C
D
E
F
G
H
I
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37

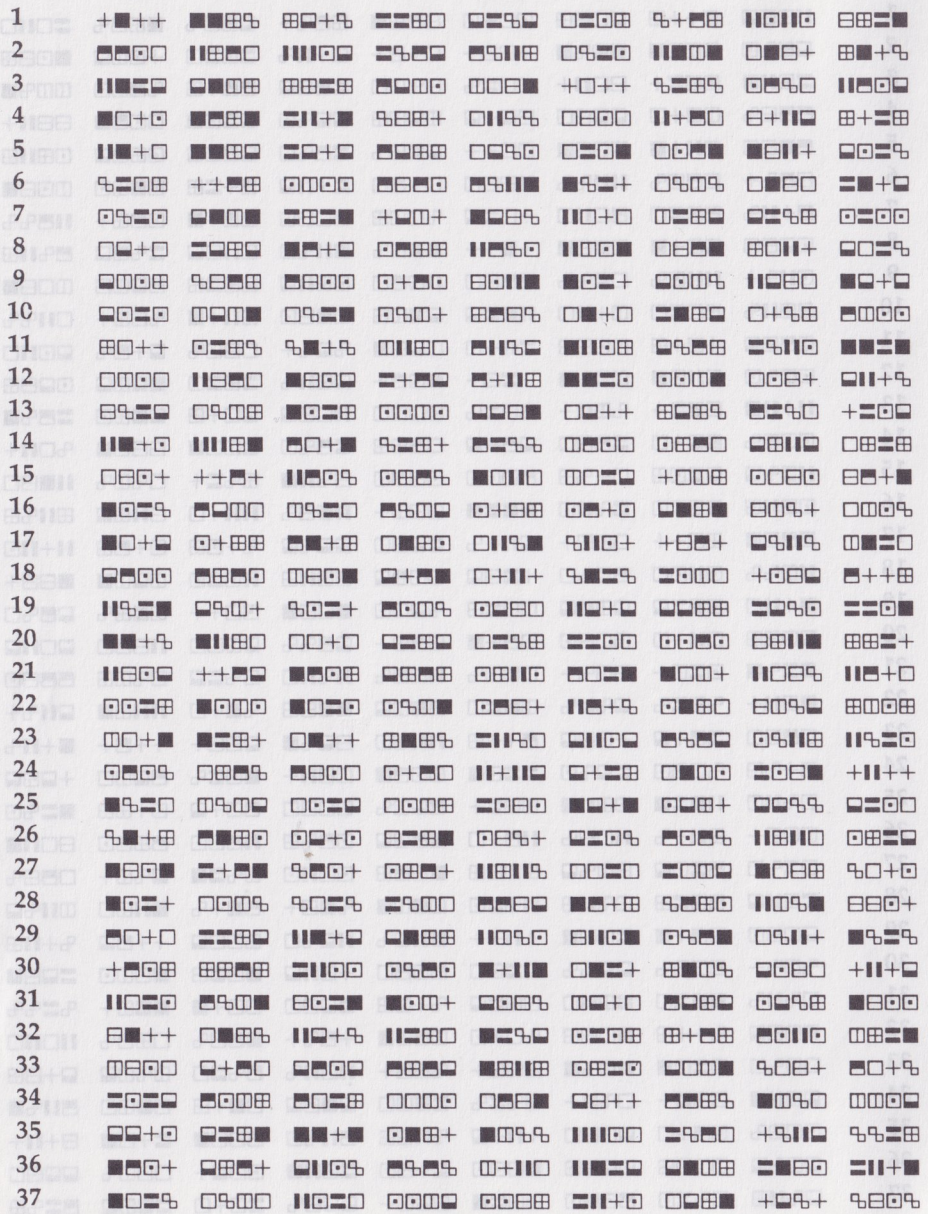
SECTION 5


A
B
C
D
E
F
G
H
I
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37

SECTION 6


A B C D E F G H I
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37

SECTION 7


A
B
C
D
E
F
G
H
I
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37